

Usabilitat en el desenvolupament

-Tasques a dur a terme abans del desenvolupament

Primer de tot estudiaria diferents usuaris, per saber els diferents problemes que tinguin i analitzar-los, fer un disseny de prova i intentar veure com es desenvolupament els usuaris al disseny per acabar de arreglar on es vegi que tenen mes problemes d'usabilitat. Intentar solucionar els petits errors que tinguin en el disseny de prova per començar a implementar-lo en el disseny final.

-Avaluar les diferents fases de desenvolupament

Alhora de començar a desenvolupar les diferents fases el primer de tot seria oferir una gestió senzilla d'errors, una diàleg entre pàgines senzilles es a dir la navegació no ha de ser molt enrevessada, un suport de control per a l'usuari per saber com responen a les accions de la fase, no sobrecarregar a l'usuari amb molta informació perquè alguns usuaris tenen limitació alhora de rebre la informació, es a dir la informació ha de ser clara i a poder ser poca informació junta.

La visibilitat per a l'usuari ha de ser entesa fàcilment, en tot moment l'usuari ha de ser conscient de on està i del que està ocorrent i donar-li una resposta en un temps curt a ser possible, després es tindre que mirar com desenvoluparíem el llenguatge a la nostra pàgina per a que el llenguatge segueix prou entenedor per al nostre usuari, seria convenient crear un boto o enllaç que en portes enredere perquè si l'usuari a entrat en una pàgina per error no resulti difícil sortir de l'error i no ocasionar problemes a l'usuari.

Es important prevenir l'existència d'errors mitjançant uns dissenys adequats, calsevol missatge o error ha de tindre una confirmació, per donar temps a l'usuari perquè si li ha donat per error que pugui cancel·lar el missatge o error. Sempre es preferible fer visibles diferents objectes o accions per tal que l'usuari recordi la informació entre les diferents seccions de la nostra pàgina, permetre la flexibilitat es molt recomanable perquè facilitem la feina a l'usuari alhora de interactuar amb el nostre sistema, podem fer acceleradors de teclat per fer l'operació mes rapida als usuaris que no tinguin cap problema.

Les pàgines no han de contenir informació irrellevant per a l'usuari, cada informació que sigui extra o irrellevant pot complicar la lectura i l'entesa per part del usuari, els missatges d'error han de ser en un llenguatge comú i senzill que indiqui amb precisió el problema i donar solucions alternatives al nostre usuari.

Sempre es preferible que la nostra pàgina no tingui documentació perquè ja tindre que ser prou clara per facilitar la feina a l'usuari, però pot ser necessari tindre un apartat d'ajuda per si algun tipus d'usuari te problemes. L'apartat ha de ser fàcil de localitzar, aquesta ajuda no ha de ser molt extensa.

-Com avaluaries l'experiencia de l'usuari

Els primers propòsits per avaluar als usuaris son uns test d'usabilitat es a dir agafar diferents tipus d'usuari i preparar-los per a diferents test, la persona encarregada de fer aquests tests serie un facilitador o un moderador qui observaria el comportament del usuari i apuntant la informació de les accions que executa l'usuari.

Una vegada acabats els tests s'analitzarien els resultats per saber quins apartats es tindrien que millorar o corregir, a vegades amb els test no son del tot clars y es pot fer un procés que comenci una vegada y tornar-lo a començar les vegades que faci falta per anar refinant els resultats, aquestos tests tenen la finalitat de fer veure els errors que hi ha en una pagina i intentar resoldre els majors problemes per facilitar a l'usuari.

Apart dels tests d'usabilitat hi ha diferents mètodes d'avaluació, un d'ells son els models mentals es una eina que es la representació de la realitat que cada usuari construeix per entendre les accions de la pagina, des de la perspectiva de l'avaluació a vegades poden ser incomplets o innecessaris perquè moltes vegades amb un test podem estalviar feina a l'usuari i a nosaltres perquè amb un test ja podem veure com es comporta l'usuari per arribar a una certa acció de la pagina.

D'altra banda es pot fer un seguiment ocular, es una eina que s'utilitza per saber el recorregut que va l'usuari per anar navegant per la nostra pagina, aquesta eina pot ser molt utilit per saber on situar la informació mes rellevant i així facilitar a l'usuari.

També es pot utilitzar altres mètodes, per exemple la indagació contextual es un estudi de camp en que no s'analitza l'usuari sinó que s'aprèn d'ell, es a dir anar a fer una visita al lloc on desenvolupi la seva feina i veure les seves reaccions y característiques que podem donar idees per futurs canvis a la nostra pagina.

Es podem fer entrevistes ja que així analitzem i investiguem amb els usuaris reals, amb el objectiu de conèixer les relacions que amb el servei, perquè així podem facilitar les sensacions o informació que te sobre la nostra pagina, aquest mètode es realitza amb un expert que ha de estar al costat de l'usuari.

Hi han alternatives molt rapides com les enquestes o els qüestionaris però aquests mètodes s'utilitzen solament per a serveis petits o molt concret perquè l'usuari dona molt poca informació al professional, aquests mètodes son els mes comuns per raons econòmiques i de temps per alhora son les menys fiables del mètodes que existeixen.

Bibliografia

-Eines utilitzades per poder realitzar el treball

https://eduportal.iescaparrella.cat/pluginfile.php/114606/mod_resource/content/1/teoria_usabilitat.pdf

https://eduportal.iescaparrella.cat/pluginfile.php/130594/mod_resource/content/0/fp_daw_m09_u3_pdfindex.pdf

https://eduportal.iescaparrella.cat/pluginfile.php/130967/mod_resource/content/0/UF3-MetodeAvaluacioSenseUsuaris.pdf

https://eduportal.iescaparrella.cat/pluginfile.php/130966/mod_resource/content/0/UF3-MetodesAvaluacioUsuaris.pdf